

**SKRIPSI**



**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) BERBANTU MEDIA ASO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
KONSEP TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGRIKU  
SISWA KELAS IV SD 1 JEPANG**

**Oleh  
AMINATUL MALICHAH  
NIM 201433110**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2018**



**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) BERBANTU MEDIA PERMAINAN ASO UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN KONSEP TEMA INDAHNYA KERAGAMAN  
DI NEGRIKU SISWA KELAS IV SD 1 JEPANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh  
AMINATUL MALICHAH  
NIM. 201433110**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU KEPENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2018**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*“Seberat apapun cobaan yang sedang kita hadapi itulah tanda kasih sayng Allah untuk hambanya, tetaplah menjadi pribadi yang ikhlas dan senantiasa mensyukuri nikmat\_Nya”*

*(Penulis)*

### PERSEMBAHAN

Seiring sembah sujudku pada Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak H. Noor Syafiq dan Ibu Atmini yang tak pernah letih untuk mendoakan, memberikan dukungan dan kasih sayang sehingga dapat menyelesaikan studi dan mewujudkan cita-citaku.
2. Dosen pembimbing Ibu Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd. dan Ibu Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd., yang selalu membimbing dan memberikan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Saudaraku Anis Tsamrotul Ilmi beserta keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
4. Sahabat-sahabatku Sovika Noor Hidayah, Umi Kultsum, pinky, rinsus, lisa, dan teman-temanku lainnya yang telah memberi warna pada hidup saya.
5. Teman kuliah yang telah menjadi keluargaku, Noor Khamidah, Alfiyah Ramadhani, Rizqi, Safa, Tari, dan rekan-rekan kelas C PGSD UMK 2014.

## **LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Permainan ASO Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Tema Indahnya Keragaman Di Negriku Siswa Kelas IV SD 1 Jepang” oleh Aminatul Malichah NIM. 2014-33-110 Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar disetujui untuk diujikan.

Kudus, 06 Mei 2018

**Pembimbing I**



**Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd**  
**NIDN : 0610701000001218**

**Pembimbing II**



**Ika Oktavianti, M.Pd.**  
**NIDN : 0631108401**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGSD FKIP UMK



**Ika Oktavianti. S.Pd., M.Pd**  
**NIDN: 0631108401**



## PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Aminatul Malichah NIM. 2014-33-110 ini telah diseminarkan di depan Dosen Penguji pada tanggal 08 Agustus 2018 sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Kudus, Mei 2018

**Dosen Penguji**



**Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd**  
NIS 0610701000001218

(Ketua)



**Ika Oktavianti, M.Pd**  
NIDN 0631108401

(Anggota)



**Imaniar Purbasari, M.Pd**  
NIDN 0619128801

(Anggota)



**M. Noor Ahsin, M.Pd**  
NIDN 0605048701

(Anggota)

Mengetahui,  
Dekan FKIP UMK



**Dr. Slamet Utomo, M.Pd.**  
NIDN 0019126201

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas anugerah yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “implementasi model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) berbantu media permainan ASO untuk meningkatkan pemahaman konsep tema indah nya keragaman Di negriku siswa kelas IV SD 1 Jepang”.

Didalam penulisan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd, dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjalani pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd, ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus, yang telah memberi layanan akademik, sehingga terselesainya belajar penulis.
3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd, dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis sampai selesainya penulisan skripsi ini.
4. Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd, dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis sampai selesainya penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
6. Ngatono, S.Pd., Kepala SD 1 Jepang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.

7. Tri Widiastuti, S.Pd, SD. Selaku guru kelas IV SD 1 Jepang yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
8. Siswa-siswi kelas IV SD 1 Jepang tahun pelajaran 2017/2018 yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita semua.





## ABSTRACT

**Malichah, Aminatul.** 2018. *The Implementation of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model by using ASO Game Media to improve conceptual understanding by the theme The Beauty of Diversity in My Country, VI graders of Elementary School 1 Jepang.* Primary School Teacher Education , Teacher Training and Education Faculty, Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd (2) Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd.

This research aims to describe the application of Teams Games Tournament model by using ASO media to improve students' conceptual understanding, student activity, teacher's teaching skill on the theme of The Beauty of Diversity in My Country in VI grade in Elementary School 1 Jepang.

Teams Games Tournament learning model is a cooperative learning model that uses academic tournament and quiz. ASO game media (brain teaser) is a game media to hone the brain and students' understanding. The conceptual understanding is a skill to understand the lesson that has been taught. The learning activity is any activity that is given to students when the learning process takes place. The teacher skill is a skill that a teacher must have in order to support the successful learning process. In this research, the implementation of Teams Games Tournament is focused on theme 7 that is The Beauty of Diversity in My Country.

This research is a classroom action research that uses Stephen Kemmis and Robin Mc Taggart's research design in 2 cycles. Each cycle consists of 2 meetings. Four steps are planning, implementation, observation and reflection. The subject of this research is 20 students of IV grade in Elementary School 1 Jepang. The independent variables of this research are Teams Games Tournament learning model and ASO game media. The dependent variables are improving the conceptual understanding, students' learning activity and teacher's teaching skills. The techniques of collecting data are interviews, observations, tests and documentations. The validity test is expert judgment and the reliability uses Alpha formula. The data analyses are quantitative and qualitative data.

The research results indicate an increase in the conceptual understanding in cycle I with a percentage of 60%, then it increases up in cycle II with a percentage of 80%. The student activity in cycle I is 73% in a good criteria and it increases up to 79% in cycle II in good too. This is caused by teacher skills in managing a learning of cycle I (71%), cycle II (81%). The Teams Games Tournament of cooperative model can improve students' conceptual understanding on the theme of The Beauty of Diversity in My Country in IV grade in Elementary School 1 Jepang.

Based on the results of classroom action research that has been done in IV grade in Elementary School 1 Jepang, it can be inferred that the use of Teams Games Tournament of cooperative model can improve students' conceptual understanding on the theme of The Beauty of Diversity in My Country in IV grade. The research suggests to apply Teams Games Tournament learning model in improving students' conceptual understanding and students' learning activity.

**Key words:** Teams Games Tournament, ASO game media, conceptual understanding.

## ABSTRAK

**Malichah, Aminatul.** 2017. *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu Media Permainan ASO untu meningkatkan Pemahaman Konsep tema Indahnnya Keragaman di Negriku siswa kelas VI SD 1 Jepang*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd (2) Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Teams Games Tournament* berbantu media ASO untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, aktivitas siswa, dan keterampilan mengajar guru pada tema Indahnnya Keragaman di Negriku kelas IV di SD 1 Jepang.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan kuis-kuis. Media permainan ASO (Asah Otak) merupakan media berupa permainan untuk mengasah otak dan pemahaman siswa. Pemahaman konsep merupakan kemampuan untuk menyerap makna materi. Aktivitas belajar merupakan berbagai aktivitas yang diberikan untuk siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Keterampilan guru merupakan keahlian yang harus dimiliki seorang guru.

tindakan kelas dengan menggunakan desain penelitian *Stephen Kemmis* dan *Robin Mc Taggart* dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Empat tahap yakni, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD 1 Jepang dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Pada penelitian ini yang menjadi variable bebas yakni model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan media permainan ASO. Variable terikat yakni meningkatkan pemahaman konsep dan aktivitas belajar siswa serta keterampilan mengajar guru. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Tes uji validitasnya dengan menggunakan *Expert Judgemen*, dan reabilitasnya dengan menggunakan rumus Alpha. Analisis data yang digunakan yakni data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman konsep di siklus I yaitu dengan persentase sebesar (60%) kemudian mengalami peningkatan disiklus II sebanyak (85%). Aktivitas siswa siklus I yaitu dengan persentase sebesar (73%) dengan kriteria baik dan meningkat pada siklus II dengan persentase sebesar (79%) dengan kriteria baik. Peningkatan tersebut didukung keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran siklus I (71%), siklus II (81%) model *Cooperative tipe Teams Games Tournament* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada tema Indahnnya Keragaman di Negriku kelas IV SD 1 Jepang.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas IV SD 1 Jepang dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada tema Indahnnya Keragaman di Negriku kelas IV. Peneliti menyarankan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah dengan meningkatkan pemahaman konsep siswa dan aktivitas belajar siswa.

**Kata Kunci :** *Teams Games Tournament* , Permainan ASO, Pemahaman Konsep.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN LOGO .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING PRPOSAL SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	9
1.3 Tujuan Penelitian .....	10
1.4 Manfaat Penelitian .....	10
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.4.2 Manfaat Praktis .....	11
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	12
1.6 Definisi Operasional .....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	19
2.1.1 Model Pembelajaran Kooperatif .....	19
2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran .....	19
2.1.1.2 Pengertian Model Pembelajaran .....	23
2.1.1.3 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif .....	25



2.1.1.4 Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	29
2.1.1.4.1 Pengertian Model <i>Teams Games Tournament</i> .....	29
2.1.1.4.2 Komponen-komponen Model <i>Teams Games Tournament</i> .....	31
2.1.1.4.3 Langkah-langkah Model <i>Teams Games Tournament</i> .....	33
2.1.1.4.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Teams Games Tournament</i> .....	35
2.1.2 Media Permainan ASO (Asah Otak) .....	37
2.1.3 Definisi Pemahaman Konsep .....	40
2.1.3.1 Pengertian Pemahaman .....	40
2.1.3.2 Pengertian Konsep .....	44
2.1.3.3 Pengertian Pemahaman Konsep .....	46
2.1.3.4 Indikator Pemahaman Konsep .....	47
2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa .....	48
2.1.4.1 Prinsip-prinsip Aktivitas .....	49
2.1.4.2 Nilai Aktivitas Belajar .....	50
2.1.4.3 Jenis-Jenis Aktivitas Belajar .....	51
2.1.5 Keterampilan Guru .....	53
2.1.6 Muatan IPS .....	57
2.1.6.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial .....	58
2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial .....	59
2.1.6.3 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial .....	61
2.1.7 Muatan Bahasa Indonesia .....	62
2.1.7.1 Hakikat Bahasa Indonesia .....	62
2.1.8 Indahnya Keragaman di Negeriku .....	64
2.2 Penelitian Relevan .....	69
2.3 Kerangka Berpikir .....	72
2.4 Hipotesis Tindakan .....	75

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian .....	76
3.1.1 Setting Penelitian .....	76
3.1.1.1 Lokasi Penelitian .....	76
3.1.1.2 Waktu Penelitian .....	76

3.1.1.3 Karakteristik Subjek Penelitian.....	77
3.2 Variabel Penelitian.....	77
3.2.1 Variabel Bebas .....	77
3.2.2 Variabel Terikat .....	78
3.3 Prosedur Penelitian .....	78
3.3.1 Siklus I .....	81
3.3.2 Siklus II.....	88
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	94
3.4.1 Jenis dan Sumber Data Penelitian.....	94
3.4.1.1 Teknik Pengumpulan Data .....	94
3.4.1.2 Sumber Data.....	94
3.4.2 Metode Pengumpulan Data.....	96
3.4.2.1 Pengamatan/Observasi .....	96
3.4.2.2 Wawancara.....	97
3.4.2.3 Tes.....	98
3.4.2.4 Dokumentasi .....	99
3.5 Instrumen Penelitian .....	99
3.5.1 Pedoman Wawancara.....	100
3.5.2 Lembar Observasi .....	101
3.6 Validitas dan Reliabilitas .....	104
3.6.1 Uji Validitas .....	105
3.7 Analisis Data.....	107
3.7.1 Data Kuantitatif.....	108
3.7.2 Data Kualitatif.....	111
3.8 Indikator Keberhasilan.....	114

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

4.1 Pra Siklus .....	116
4.2 Hasil Penelitian Siklus I .....	123
4.2.1 Perencanaan .....	123
4.2.2 Pelaksanaan.....	124
4.2.2.1 Pertemuan I .....	125



4.2.2.2 Pertemuan II .....	141
4.2.3 Pengamatan .....	156
4.2.3.1 Pengamatan Pemahaman Konsep siswa Siklus 1 .....	156
4.2.3.2 Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I .....	161
4.2.3.3 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I .....	163
4.2.4 Refleksi .....	166
4.3 Hasil Penelitian Siklus II .....	171
4.3.1 Perencanaan .....	171
4.3.2 Pelaksanaan .....	172
4.3.2.1 Pertemuan I .....	172
4.3.2.2 Pertemuan II .....	184
4.3.3 Pengamatan .....	198
4.3.3.1 Pengamatan Pemahaman Konsep siswa Siklus 1 .....	199
4.3.3.2 Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I .....	203
4.3.3.3 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I .....	206
4.3.4 Refleksi .....	209

## **BAB V PEMBAHASAN**

5.1 Pemahaman Konsep Siswa Tematik Melalui Penerapan Model <i>Teams Games Tournament</i> Berbantu Media Permainan ASO di SD 1 Jepang .....	220
5.2 Aktivitas Siswa Tematik Melalui Penerapan Model <i>Teams Games Tournament</i> Berbantu Media Permainan ASO di SD 1 Jepang .....	232
5.3 Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model <i>Teams Games Tournament</i> Berbantu Media Permainan ASO di SD 1 Jepang .....	238

## **BAB VI SIMPULAN DAN SARAN**

6.1 Simpulan.....	246
6.2 Saran.....	247
6.2.1 Bagi Siswa.....	247

6.2.2 Bagi Guru .....	247
6.2.3 Bagi Sekolah.....	248
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	249
<b>LAMPIRAN</b> .....	234



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Fase-Fase Pembelajaran Kooperatif .....	27
2.2 Kriteria Penghargaan .....	32
3.1 Materi Siklus I .....	82
3.2 Materi Siklus II .....	88
3.3 Indikator Pertanyaan Wawancara Guru Pra Siklus .....	100
3.4 Indikator Pertanyaan Wawancara Siswa Pra Siklus .....	101
3.5 Indikator Observasi Penilaian Aktivitas Belajar Siswa.....	103
3.6 Keterangan Penskoran Aktivitas Belajar Siswa .....	103
3.7 Indikator Observasi Penilaian Keterampilan Mengajar Guru .....	104
3.8 Aspek Penilaian Expert Judgement .....	106
3.9 Kategori Validitas Butir Soal .....	107
3.10 Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran IPS .....	110
3.11 Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran IPS .....	110
3.12 Tingkat Kriteria Pemahaman Konsep .....	111
3.13 Kriteria Keberhasilan Aktivitas Siswa .....	114
4.1 Kegiatan Pra Siklus .....	117
4.2 Hasil Pemahaman Konsep Siswa Pra Siklus Mata pelajaran IPS .....	117
4.3 Hasil Pemahaman Konsep Pra Siklus Bahasa Indonesia.....	118
4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Pra Siklus IPS .....	117
4.5 Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Pra Siklus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia .....	120
4.6 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas .....	123
4.7 Hasil pemahaman konsep B. Indonesia Siklus 1 .....	157
4.8 Hasil pemahaman konsep IPS Siklus 1 .....	158
4.9 Persentase keberhasilan pemahaman konsep B.indonesia .....	159
4.10 Persentase keberhasilan pemahaman konsep IPS .....	159
4.11 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I .....	162
4.12 Hasil pengamatan keterampilan guru siklus I .....	164

4.13 Hasil pemahaman konsep B.Indonesia siklus II.....	199
4.14 Hasil pemahaman konsep IPS siklus II .....	200
4.15 Persentase keberhasilan pemahaman konsep B.indonesia .....	201
4.16 Persentase keberhasilan pemahaman konsep IPS .....	202
4.17 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II .....	204
4.18 Hasil pengamatan keterampilan guru siklus II .....	207
4.19 Progres Peningkatan Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia .....	212
4.20 Progres Peningkatan Pemahaman Konsep IPS.....	213
4.21 Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Pra Siklus I-Siklus II .....	215
4.22 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I – Siklus II .....	218



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Penempatan Pada Meja Turnamen .....	32
2.2 Kerangka Berfikir .....	74
3.1 Siklus PTK Menurut Kemmis dan Mc. Tanggart .....	80
4.1 Grafik ketuntasan klasikal Pra siklus IPS .....	121
4.2 Grafik ketuntasan klasikal Pra siklus Bahasa Indonesia .....	122
4.3 Guru mengkondisikan kelas .....	126
4.4 Guru mengajak siswa berdoa bersama .....	127
4.5 Menyanyi lagu dari sabang sampai meraoke .....	128
4.6 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran .....	129
4.7 Guru menyampaikan materi .....	127
4.8 Siswa menulis informasi baru .....	131
4.9 Pembagian kelompok .....	133
4.10 Guru Menjelaskan aturan permainan .....	134
4.11 Siswa berlomba menjawab pertanyaan guru .....	135
4.12 Siswa menulis jawaban di papan .....	136
4.13 Siswa mempresentasikan jawaban .....	137
4.14 Guru memberikan penghargaan .....	138
4.15 Siswa mengerjakan soal LKS .....	139
4.16 Siswa mempresentasikan didepan kelas .....	140
4.18 Guru mengajak siswa berdoa bersama .....	142
4.19 Guru dan siswa bernyanyi bersama .....	143
4.20 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran .....	144
4.21 Guru membaca dan menyampaikan materi .....	146
4.22 Siswa mencari ide pokok .....	147
4.23 Pembagian kelompok .....	148
4.24 Guru Menjelaskan aturan permainan .....	149
4.24 Siswa berlomba menjawab pertanyaan guru .....	150
4.25 Kelompok II menjawab pertanyaan .....	151



4.26	Siswa mengerjakan soal LKS .....	153
4.27	Mempresentasikan didepan kelas .....	154
4.28	Siswa mengerjakan soal evaluasi .....	155
4.29	Grafik Hasil pemahaman konsep B.Indonesia siklus I.....	160
4.30	Grafik Hasil pemahaman konsep IPS siklus I .....	161
4.31	Grafik aktivitas belajar siswa siklus I.....	163
4.32	Peningkatan keterampilan guru siklus I.....	166
4.32	Guru mengajak siswa berdoa bersama .....	173
4.33	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran .....	174
4.34	Guru menyampaikan materi .....	176
4.35	Pembagian kelompok .....	177
4.36	Guru Menjelaskan aturan permainan .....	178
4.37	Siswa berlomba menjawab pertanyaan guru .....	180
4.38	Siswa menulis jawaban di papan .....	181
4.39	Siswa mengerjakan soal LKS .....	183
4.40	Guru mengajak siswa berdoa bersama .....	185
4.41	Guru memberi pertanyaan pancingan.....	186
4.41	Guru membaca dan menyampaikan materi .....	187
4.42	Siswa mencari ide pokok dalam teks bacaan.....	188
4.43	Pembagian kelompok .....	189
4.44	Guru Menjelaskan aturan permainan .....	191
4.45	Siswa berlomba menjawab pertanyaan guru .....	192
4.46	Kelompok terpilih menjawab pertanyaan .....	193
4.47	Junlah poin permainan ASO siklus I.....	194
4.48	Guru memberikan penghargaan kelompok.....	195
4.49	Siswa mengerjakan soal LKS .....	196
4.50	Siswa mengerjakan soal evaluasi .....	197
4.50	Grafik Hasil pemahaman konsep B.Indonesia siklus II .....	203
4.51	Grafik Hasil pemahaman konsep IPS siklus II.....	203
4.52	Grafik aktivitas belajar siswa siklus II .....	206
4.53	Peningkatan keterampilan guru siklus II .....	209

4.54	Grafik peningkatan pemahaman konsep pra siklus-siklus II.....	214
4.55	Grafik peningkatan aktivitas siswa pra siklus-siklus II.....	216
4.56	Grafik peningkatan keterampilan guru pra siklus-siklus II.....	219



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	252
2 Daftar Nama Siswa .....	253
3 Daftar Nilai Ulangan Harian IPS .....	254
4 Daftar Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia .....	255
5 Pembagian Kelompok Siklus I.....	257
6 Pembagian Kelompok Siklus II .....	258
7 Lembar Wawancara Guru Pra-Siklus.....	259
8 Lembar Observasi Siswa Pra-Siklus .....	261
9 Lembar Observasi Siswa Pra-Siklus .....	262
10 Daftar Hadir Siswa Siklus I.....	263
11 Daftar Hadir Siswa Siklus II .....	264
12 Validitas Isi Instrumen .....	266
13 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Pra Siklus I.....	274
14 Soal Evaluasi Siklus I.....	281
15 Kunci Jawaban Siklus I.....	284
16 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siklus I .....	286
17 Kriteria Perolehan Skor.....	289
18 Silabus Siklus I Pertemuan I .....	291
19 RPP Siklus I Pertemuan I.....	295
20 Materi Siklus I Pertemuan I .....	301
21 LKS Siklus I Pertemuan I .....	309
22 Lembar Keterampilan Mengajar Guru Siklus 1 .....	311
23 Lembar Observasi Aktivitas siklus 1 pertemuan II.....	314
24 Kriteria Perolehan Skor.....	317
25 Silabus Siklus I Pertemuan II.....	319
26 RPP Siklus I Pertemuan II.....	323
27 Materi Siklus I Pertemuan II .....	330
28 LKS Siklus I Pertemuan II .....	334

29	Lembar Keterampilan Mengajar Guru Siklus 1 .....	336
30	Lembar Penilaian Keterampilan Menulis.....	339
31	Lembar Observasi Afektif siklus 1 .....	340
32	Hasil Rekapitulasi Nilai Siklus 1 .....	341
33	Validitas Isi Instrumen .....	338
34	Kisi-Kisi Soal Evaluasi Pra Siklus II .....	348
35	Soal Evaluasi Siklus II .....	351
36	Kunci Jawaban Siklus II.....	359
37	Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siklus II .....	361
38	Kriteria Perolehan Skor.....	364
39	Silabus Siklus II Pertemuan I.....	366
40	RPP Siklus II Pertemuan I.....	370
41	Materi Siklus II Pertemuan I.....	377
42	LKS Siklus II Pertemuan I .....	386
43	Lembar Keterampilan Mengajar Guru Siklus 1I.....	389
44	Lembar Observasi Aktivitas siklus 1I.....	392
45	Silabus Siklus 1I pertemuan II .....	397
46	RPP Siklus 1I pertemuan II.....	401
47	Materi Siklus 1I pertemuan II .....	409
48	LKS Siklus 1I pertemuan II .....	415
49	Lembar Keterampilan Mengajar Guru Siklus 1I .....	417
50	Lembar Penilaian Keterampilan Menulis.....	420
51	Hasil rekapitulasi skor permainan ASO .....	422
52	Total skor akhir .....	423
53	Lampiran kegiatan siklus I .....	424
54	Lampiran kegiatan siklus II.....	429
55	Berita Acara bimbingan .....	427
56	Penetapan bimbingan skripsi .....	431
57	Pemohonan ijin penelitian .....	421
58	Biodata .....	427